Spis treści













Wymagania systemowe:

Minimalne wymagania systemowe:

Pentium II (350 MHZ), 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, napęd CD o ośmiokrotnej prędkości (8x), DirectX 8.0, mysz, karta dźwiękowa zgodna z Windows.

Instalacja

Włóż płytę z grą do napędu CD-ROM.

Jeśli opcja Autostart jest włączona, pojawi się na ekranie menu. Aby zainstalować postępuj zgodnie z instrukcjami.

Jeśli opcja Autostart jest wyłączona i ekran menu nie pojawia się automatycznie, kliknij dwukrotnie na ikonie Mój komputer, a następnie na ikonie napędu CD-ROM. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Jeśli instalacja nie rozpocznie się automatycznie, kliknij dwukrotnie na pliku setup.exe.

Domyślnym katalogiem, w którym zostanie zainstalowana gra, jest

C:\Programs\Innonics\Diggles.

Gra wymaga DirectX w wersji 8.0 lub nowszej. Jeśli jeszcze nie zainstalowałeś go na swoim komputerze, zostanie ci to zaproponowane. Wybierz TAK i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Aby odinstalować grę, wybierz Odinstaluj Wiggles z folderu Innonics\Wiggles w menu startowym. Wszystkie składniki gry zostaną automatycznie usunięte.

Możesz również uruchomić program SetMode.exe z folderu Wiggles w menu startowym. Przy jego użyciu możesz zmieniać ustawienia grafiki i poziomu detali. Dalszych informacji udzieli sam program.

Rozpoczęcie rozgrywki

Uwaga: Zamknij wszystkie aplikacje, zanim uruchomisz grę!

Upewnij się, że płyta z grą znajduje się w napędzie CD-ROM.

Jeśli opcja Autostart jest włączona, na ekranie pojawi się menu startowe. Kliknij na przycisk Gra, aby uruchomić Wiggles.

Jeśli opcja Autostart jest wyłączona, kliknij na Start, wskaż Programy, a następnie folder Innonics\Wiggles. Kliknij na Wiggles, aby rozpocząć grę.

Jak to się wszystko zaczęło oraz cel gry

Odyn, bóg-ojciec, wysłał karły w długą i ciężką podróż do wnętrza ziemi, gdzie szaleje potworny wilk Fernis. Kiedyś Fenris był ulubionym pieskiem Odyna, ale porzucił swego pana i uciekł. Od kiedy uświadomił sobie swą moc, terroryzuje cały podziemny świat. Należy go obezwładnić i nałożyć obrożę. Bardzo specjalną obrożę, Gleipnir...

Wykonanie tej niebezpiecznej misji może trwać całe dekady i zaangażować wiele karlich pokoleń. Podczas swej podróży karły przemierzą cztery odrębne światy i będą miały okazję wykonać ponad 100 różnych zadań. Musisz ustalić plan zajęć dla swoich karłów, mówiąc im, kiedy mają pracować, a kiedy odpoczywać. Ponadto możesz przebadać wiele różnych wynalazków oraz opracować rozmaite strategie prowadzenia walk.

Najważniejszym zadaniem jest odnalezienie pierścieni tworzących łańcuch, który powstrzyma Fenrisa oraz przygotowanie twoich Wigglesów do ostatecznej konfrontacji.

Menu główne

Z menu głównego możesz rozpocząć nową grę lub wczytać grę zapisaną; możesz również zmienić ustawienia gry zgodnie ze swoimi upodobaniami. Dostępne są następujące opcje:

NOWA GRA:

Ta opcja pozwala na rozpoczęcie rozgrywki. Masz kilka możliwości – możesz wybrać Wprowadzenie, czyli samouczek; Kampanię, czyli ciąg powiązanych ze sobą misji tworzących główną intrygę i Tryb potyczek, który pozwala na pojedyncze rozgrywki bez żadnych zadań do wykonania. Ta ostatnia forma rozgrywki może być prowadzona w jednym z dwóch trybów: Trybie piaskownicy lub Trybie zwykłym. W pierwszym napotkasz liczne potwory, ale nie będzie tam żadnych klanów, poza twoim. W drugim wybierasz jeden z czterech klanów i walczysz z pozostałymi trzema.

WCZYTYWANIE GRY:

Ta opcja pozwala na wczytanie wcześniej zapisanej gry, której nazwę wybierasz z listy.

USTAWIENIA:

W tym menu możesz zmienić ustawienia za pomocą suwaków. Opcje grafiki pozwalają na dostosowanie Jasności (ekranu) i Korekcji Gamma (jasność kolorów). Opcje audio pozwalają na zmianę głośności efektów dźwiękowych i muzyki. Opcje kontrolerów pozwalają na przyporządkowanie klawiszy do pewnych czynności, takich jak np. obsługa kamery. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale Sterowanie grą.

TWÓRCY GRY:

Wyświetla listę wszystkich osób zaangażowanych w powstanie gry.



WYJŚCIE:

Ta opcja pozwala na wyjście z gry i powrót do Windows.

Sterowanie

Poniższa tabela ukazuje domyślne ustawienia klawiszy:

KLAWISZE KURSORA	**FUNKCJA**
CTRL (lub kółko myszy) ◊	Obracanie kamery
CTRL (lub kółko myszy) + PPM ◊	Przesunięcie kamery
CTRL (lub kółko myszy) + LPM ◊	Zmiana powiększenia obrazu
Poruszenie kółkiem myszy	Zmiana powiększenia obrazu
„*” z klawiatury numerycznej	Przybliżenie obrazu
„/” z klawiatury numerycznej	Oddalenie obrazu
Cyfry z lawiatury numerycznej	Przechodzenie pomiędzy poszczególnymi ekranami
„5” z klawiatury numerycznej	Wycentrowanie obrazu
ALT	Wykonanie funkcji dodatkowej (w połączeniu z kilknięciem myszy)
ALT + LPM, gdy wybrany jest Wiggles oraz wróg albo przedmiot	Podniesienie przedmiotu, zaatakowanie wroga, itp.
SHIFT	Wybór kilku karłów lub przedmiotów
TAB	Przełączanie pomiędzy karłami lub budynkami na liście
ESC	Powrót do głównego menu
„+” / „-” na klawiaturze numerycznej	Zwiększenie / zmniejszenie szybkości gry
CTRL + 0-9	Przyporządkowanie grup
0-9	Wybór grupy
Klawisz „Pause”	Zatrzymanie rozgrywki
F1	Pomoc
F2	Szybki zapis
F3	Lista karłów
F4	Lista placówek produkcyjnych
F5	Lista wynalazków
F6	Drzewo genealogiczne
F7	Dziennik
F8	Centrowanie Wigglesa

◊ ustawienie domyślne

Wciśnięcie klawisza CTRL lub poruszenie kółka myszy pozwala na zmianę położenia kamery. W połączeniu z wybranym przyciskiem myszy pozwalają one na przesuwanie kamery lub jej zbliżenie (szkło powiększające). W Opcjach kontrolerów możesz zdecydować, który przycisk przyporządkować danej funkcji. Aby to zrobić, kliknij na następującej linii:

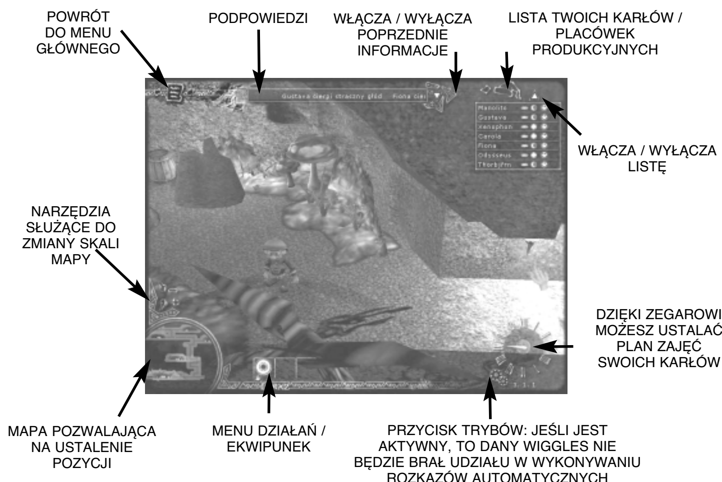
ŚPM/CTRL:TILT LPM:ZBLIŻENIE PPM:RUSZAJ SIĘ

ŚPM oznacza „Środkowy Przycisk Myszy”, a **LPM** i **RPM** odpowiednio: „Lewy Przycisk Myszy” i „Prawy Przycisk Myszy”.

Możesz również przyporządkować do tych czynności klawisze. Jeśli np. chcesz, aby przesuwanie kamery odbywało się za pomocą Spacji, to kliknij na opcji PRZESUWANIE w menu i wciśnij spację. W analogiczny sposób możesz zdefiniować resztę klawiszy.



Ekran główny



Elementy Ekranu głównego zostaną opisane w kolejności od lewego górnego do prawego dolnego rogu.



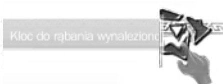
Kliknięcie na tym symbolu spowoduje wyświetlenie menu głównego. Znajdziesz tu następujące opcje: **Menu główne, Ustawienia, Wczytaj grę, Zapisz grę, Szybki zapis, Karły, Wykres odkryć, Produkcja, Genealogia, Dziennik i Pomoc. Szybki zapis** umożliwia szybkie zapisanie gry na wypadek krótkiej przerwy.

Karły to opcja dostarczająca dalszych informacji o twoich karłach (takich jak ich atrybuty, genealogia, partner czy wiek). Tutaj możesz również nadać swym karłom nowe imiona. **Dziennik** zawiera opis aktualnie wykonywanego zadania. **Genealogia** przedstawia natomiast drzewo genealogiczne całego klanu (jeśli twój klan jest już dość liczny, będziesz mógł zobaczyć tylko najbliższych krewnych danego karła). **Produkcja** wyświetla pełną listę placówek produkcyjnych, które możesz wybudować, zaś **Wyjście** pozwala na powrót do Windows.



Na środku ekranu, w jego górnej części znajdziesz Podpowiedzi. Tu wyświetlane są wszystkie ważniejsze informacje ze świata Wigglesów – dotyczące wynalazków, przychodzących na świat dzieci, nowych zadań... Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej na dany temat, kliknij na wiadomości LPM. Spowoduje to albo wyśrodkowanie kamery na miejscu, w którym coś się dzieje, albo wyświetlenie okna zawierającego dodatkowe informacje o wiadomości lub właściwościach nowego odkrycia.

Informacje można kasować klikając na nie PPM.



Klikając na tym symbolu można odzyskać stare informacje.



Zależnie od tego, jaki symbol jest aktualnie wyświetlany (czapka czy domek), pojawi się lista twoich karłów lub budynków i placówek produkcyjnych. Możesz przełączać między nimi wybierając właśnie czapkę lub domek. Strzałka po prawej stronie pozwala na wyłączanie i włączanie list (upewnij się przedtem, że nie wybrałeś żadnych karłow, ani budynków).

Jeśli wyświetlana jest czapka, widać pod nią listę wszystkich twoich karłów (jest to tzw. Wyszukiwacz). Obok imion karłów znajdują się trzy symbole opisujące obecny stan danego Wigglesa:





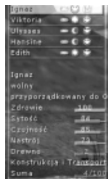
Ten pasek wskazuje ilość energii życiowej danego karła. Im dłuższy, tym jest jej więcej.




Słońce wskazuje, że dany karzeł powinien teraz pracować, a księżyc – że odpoczywać. Jeśli słońce jest czerwone, to znaczy, że karzeł nie ma akurat nic do roboty. Jeśli szare – właśnie pracuje w pocie czoła.

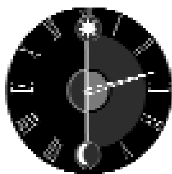
Mordka wskazuje, jak czuje się dany karzeł.





X pojawia się, gdy ikona Trybów jest nieaktywna (patrz niżej). Ten karzeł nie będzie brał udziału w wykonywaniu żadnych automatycznych rozkazów i będziesz miał nad nim pełną kontrolę.

Jeśli klikniesz na imieniu karła na liście, poniżej pojawią się dodatkowe dotyczące go informacje, takie jak stan zdrowia, czujność, sytość czy nastrój.



1.2.5

W dolnym, prawym rogu ekranu znajduje się zegar. Pozwala on na dostosowanie ustawień czasu pracy i odpoczynku danego karła. Żółta część zegara wyznacza czas, jaki będzie on poświęcał na pracę, reszta – na odpoczynek (więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale Zegar / Ustalanie dziennego planu zajęć dla twoich Wigglesów). Pod zegarem widzisz kilka cyfr (w tym wypadku 1.2.5) – pokazują one czas gry w realiach świata Wigglesów (pierwsza oznacza dzień, druga – miesiąc, a trzecia – rok). Dzień Wigglesa trwa 30 minut czasu rzeczywistego.

Jeśli ta ikona zostanie zdeaktywowana, to karzeł nie będzie brał udziału w wykonywaniu żadnych automatycznych poleceń. Ta opcja może być przydatna, jeśli chcesz np., aby nie niepokojony połaził po okolicy.

W dolnej części ekranu będą wyświetlane odpowiednie ikony, zależnie od wybranego akurat karła.

Te ikony pojawiają się, jeśli nie wybierzesz karłów, ani budynków. Jeśli już



coś wybrałeś, możesz odwołać ten wybór klikając PPM na obiekcie – wtedy wyświetli się takie właśnie menu kopania. Za pomocą odpowiednich ikon możesz nakazać swoim karłom kopanie tuneli i jaskiń różnej wielkości. Ostatnia ikona to gumka, pozwalająca na odwołanie jednej lub wszystkich zaplanowanych budów.



Ekwipunek ukaże się natychmiast po wybraniu danego karła, będą tu wyświetlone wszystkie przenoszone aktualnie przedmioty.

Te ikony pojawią się po wybraniu placówki produkcyjnej.



Przedstawiają one dodatkowe przedmioty i placówki produkcyjne, które można wyprodukować w aktualnie wybranej budowli. Ikony ze znakami zapytania oznaczają potencjalne odkrycia. Proces produkcyjny rozpoczynasz klikając raz na ikonie. Następne kliknięcia LPM zwiększają (a PPM – zmniejszają) liczbę przedmiotów do wyprodukowania lub wynalezienia.



W dolnym lewym rogu ekranu widzisz mapę – pozwoli ci ona zorientować się w sytuacji. Można ją przybliżać i oddalać za pomocą lupy. Jeśli klikniesz na jakimś miejscu na mapie, pokaże się ono na ekranie.

Na mapie mogą się pojawiać obszary w różnych kolorach: zielony przedstawia twoje własne przedmioty, dzieci i tunele. Biały kolor oznacza twoje karły, żółty – karły, przedmioty i dzieci neutralne, a złoża i jaskinie są oznaczone na niebiesko.

Wskaźnik myszy

Zależnie od aktualnie wykonywanej czynności, obok wskaźnika myszy mogą pojawić się małe ikonki. (więcej informacji na temat różnych czynności znajdziesz w poświęconym im rozdziale):



Normalny wskaźnik \
brak wyboru



Atak





Wybór



Pakowanie skrzyni



Używanie przedmiotu



Rozpakowywanie skrzyni



Bieg



Przyporządkowanie karła do placówki produkcyjnej



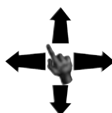
Kopanie



Przybliżanie widoku



Upuszczanie przedmiotu



Przesuwanie



Podnoszenie przedmiotu



Obracanie

Symbole nad głowami karłów

Nad głowami karłów może pojawić się jeden lub więcej symboli. Na przykład zielony pasek oznacza stan zdrowia danego karła. Inne symbole informują o tym, co karzeł robi lub będzie robić. Grzyb wskazuje, że jest głodny, łóżko – zmęczony, a księżyc – że chce mieć wolne. Czerwona mordka ukaże się przy karle niezadowolonym. Czerwone symbole w ogóle oznaczają brak czegoś lub sytuację kryzysową, podczas gdy szare – wykonywane czynności.

Czynności

Wigglesy zrobią praktycznie wszystko, co im każesz. Możesz im zlecić na przykład kopanie tuneli i jaskiń, walkę z dzikimi bestiami lub wykonywanie zadań specjalnych.

WYBÓR JEDNEGO LUB WIĘCEJ WIGGLESÓW

Aby wydać Wigglesowi jakiś rozkaz, musisz go najpierw wybrać. Robisz to klikając na nim LPM. Możesz również kliknąć na imieniu karła wybranym z listy otwieranej za pomocą czapki. Wokół każdego wybranego Wigglesa pojawia się poświata, a w dolnym, lewym rogu ekranu ukazuje się jego ekwipunek. W prawym, górnym rogu oraz po środku dolnej części ekranu pojawią się informacje dotyczące stanu karła, takie jak stan zdrowia, czujność, sytość itp. Wybór Wigglesa można odwołać, klikając PPM gdzieś na planszy.

Jeśli chcesz jednocześnie wybrać kilka Wigglesów, przytrzymaj LPM i zaznacz myszką pole wokół nich. Poświata pojawi się wokół wszystkich wybranych karłów. Innym sposobem na zaznaczenie kilku karłów jest przytrzymywanie klawisza SHIFT podczas wyboru. Aby odwołać wybór konkrertnego członka grupy, przytrzymaj SHIFT i kliknij na jego postaci.

Gdy wskażesz myszką jakiegoś karła lub przedmiot, może wokół niego pojawić się kolorowa poświata. Jej kolor zależy od sytuacji. Jeśli wskażesz karła, którego chcesz wybrać, poświata będzie biała. Jeśli masz już wybranego karła i chcesz zaatakować wroga, to wskazany wróg będzie otoczony czerwienią, a przedmiot, który masz podnieść zaświeci na niebiesko. Gdy przydzielasz karła do danej placówki produkcyjnej, będzie ona świecić na zielono (sprawdź również rozdział **Produkcja placówek produkcyjnych i budynków**).

PRZEMIESZCZANIE WIGGLESÓW

Aby przemieścić Wigglesa z jednego miejsca w inne, kliknij LPM na nim, a następnie na miejscu, do którego ma się udać. Wyruszy natychmiast.

Aby przemieścić kilka Wigglesów naraz, przytrzymaj LPM i zaznacz obszar wokół grupy, po czym kliknij na celu ich podróży – wszystkie udadzą się w żądanym kierunku.

Jeśli chcesz, aby Wiggles pobiegł we wskazane miejsce, wybierz go i kliknij dwa razy na celu jego podróży.

PODNOSZENIE / UPUSZCZANIE I UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW

Jeśli chcesz, aby Wiggles podniósł jakiś leżący na ziemi przedmiot, musisz wybrać go za pomocą LPM i kliknąć na tym przedmiocie. Zostanie podniesiony i umieszczony w ekwipunku danego karła.

Uwaga: Drewnianą skrzynię można podnieść tylko przytrzymując klawisz ALT podczas jej wybierania (więcej szczegółów w rozdziale **Drewniana Skrzynia**).

Jeśli chcesz, aby Wiggles upuścił posiadany przedmiot, kliknij na tym przedmiocie w ekwipunku. Na ekranie pojawi się jego cień – tak, abyś mógł wybrać właściwe miejsce. Aby upuścić przedmiot bezpośrednio przed jego posiadaczem, wystarczy kliknąć dwukrotnie na ikonie tego przedmiotu w ekwipunku.

Wigglesy nie tylko podnoszą i upuszczają przedmioty; mogą ich również używać, np.: zjeść grzyba lub wypić piwo. Przytrzymanie klawisza ALT i kliknięcie LPM na przedmiocie w ekwipunku spowoduje jego użycie.

ZEGAR / USTALANIE DZIENNEGO PLANU ZAJĘĆ WIGGLESÓW

Dla każdego ze swoich Wigglesów możesz przygotować osobny plan zajęć, czyli zdecydować, kiedy i jak długo ma on pracować. Żółte pole na zegarze oznacza czas pracy, a szare – odpoczynku. Ustawienia te możesz zmienić, przeciągając ikonę księżyca lub słońca w odpowiednie miejsce. Kliknięcie LPM na środku zegara spowoduje przesunięcie go do przodu o jedną godzinę, a PPM – cofnięcie o taki sam okres.

Zwróć uwagę na to, że Wigglesy, podobnie jak ludzie, są najefektywniejsze, gdy ich czas pracy i rozrywki są odpowiednio zbalansowane.

BADANIE PODZIEMNEGO ŚWIATA / KOPANIE



Wigglesy mają znaleźć i schwytać Fenrisa w środku ziemi. W tym celu muszą poszerzyć swą bazę operacyjną, zbadać podziemia oraz wykopać tunele i jaskinie.

Aby wykopać tunel lub jaskinię, kliknij w dowolnym miejscu PPM. Na środku dolnej części ekranu pojawi się kilka ikon oznaczających różne tunele i jaskinie.

Kliknięcie na jednej z nich spowoduje wyświetlenie zielonego znacznika na ekranie – za pomocą myszki przesuń go na w odpowiednie twoim zdaniem miejsce, po czym kliknij LPM, aby nakazać Wigglesom rozpoczęcie budowy. Zabiorą się za to karły, które nie mają akurat nic do roboty. Proponujemy takie usytuowanie pierwszego tunelu, aby miał styczność z powierzchnią – Wigglesy muszą jakoś dostać się pod ziemię. Aby kopać dłuższe tunele, przedłuż zaznaczenie – umieść je, przytrzymaj LPM i przeciągnij myszkę w pożądanym kierunku. Puść przycisk, gdy tunel będzie dostatecznie długi.

Aby usunąć istniejące już zaznaczenie, wykorzystaj gumkę.

Uwaga: Jaskinię możesz wykopać dopiero po ukończeniu tunelu. Odpowiednie zaznaczenie da się umieścić tylko wtedy, gdy do planowanej jaskini będzie dochodził tunel.

Wybór tuneli i jaskiń w menu kopania zależy od doświadczenia karłów w pracy z kamieniami (Zajrzyj do rozdziału Doświadczenie i wiek). Na początku karły nie mają doświadczenia na tym polu, mogą więc budować tylko malutkie jaskinie. Wraz ze wzrostem doświadczenia pojawią się również jaskinie małe, średnie i duże.

Może się zdarzyć tak, że Wigglesy nie mają akurat czasu na kopanie zaplanowanych tuneli i jaskiń. Musisz wtedy wydać bezpośredni rozkaz któremuś z nich. Wybierz karła za pomocą LPM i kliknij ponownie na zaznaczeniu, przy którym ma kopać. Natychmiast rozpocznie pracę.

WALKA

Wigglesy napotkają pod ziemią wiele niebezpiecznych stworzeń. Jeśli chcesz, aby Wiggles zaatakował wroga, wybierz go i kliknij LPM na wrogiej istocie. Atakujący karzeł automatycznie skorzysta z każdej broni, jaką znajdzie w swoim ekwipunku. Jeśli ma ich kilka, to wybór jest uzależniony od jego doświadczenia i odległości od wroga. Przy dużym dystansie karzeł wybierze najlepszą broń miotającą, np.: karabin. Jeśli wróg jest blisko, prawdopodobnie wybierze broń sieczną lub kłującą.

Poszczególne klany mają przyjazne, neutralne lub wrogie nastawienie do twoich karłów. Przyjaznych karłów nie możesz atakować. Neutralne możesz (wciskając ALT podczas klikania na nie), ale zepsuje to stosunki dyplomatyczne pomiędzy waszymi klanami – staną się one wrogie. Członków wrogich klanów atakujesz analogicznie z potworami – klikając na nich LPM (zobacz wyżej).

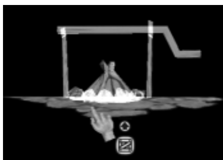
Nie powinieneś jednak przeceniać własnych możliwości. Czasem warto podać tyły, zamiast atakować silniejsze stworzenie. Karły uciekają automatycznie, gdy zostaną poważnie ranne.

Produkcja, transport i wynalazki

DREWNIANA SKRZYNIA



Wszystkie wyprodukowane budynki i placówki produkcyjne pojawiają się na ekranie w formie drewnianej skrzyni.





Na początku rozgrywki na ekranie widać skrzynię zawierającą ognisko. Aby je rozpakować, kliknij na skrzyni LPM. Po prawej stronie mapy, na dole ekranu, pojawi się ikona skrzyni ze strzałką w górę.



Ta ikona wskazuje, że skrzynię można rozpakować. Jeśli klikniesz na ikonę, na ekranie wyświetli się cień ogniska. Przesuń go w odpowiednie miejsce miejsce, w którym chcesz, aby się znalazło i kliknij LPM. Ognisko można ustawić tylko w miejscach, w których cień jest zielony. Jest ono na początku wręcz niezbędne jako źródło żywności i miejsce, w którym można prowadzić badania nad nowymi technologiami.



W dowolnym momencie ognisko (i każdą inną placówkę produkcyjną) można z powrotem spakować do skrzyni – wystarczy kliknąć najpierw na nim, a następnie na ikonie pakowania (skrzynia ze strzałką w dół). Później można takie ognisko rozstawić gdzie indziej, zgodnie z opisem podanym powyżej.

OGNISKO

Ognisko jest na początku wręcz niezbędne jako źródło żywności i miejsce, w którym można prowadzić badania nad nowymi technologiami. Kliknięcie na ognisku spowoduje wyświetlenie na dole ekranu rzędu ikon. Białych można używać od razu, czerwone przydadzą się dopiero w dalszym ciągu rozgrywki.

WYTWARZANIE ŻYWNOŚCI

Zacznij smażyć grzyby przy ognisku, by nie dopuścić do śmierci głodowej swoich karłów. Wybierz ognisko i kliknij na ikonie z lewej strony (smażonym grzybie).

Wyprodukujesz w ten sposób tyle grzybów, ile razy klikniesz na ikonie LPM. Klikanie PPM zmniejsza tę liczbę – widzisz ją nad ikoną. Jeśli zażądasz produkcji dziesięciu grzybów, to liczba osiągnie wartość nieskończoną – stale zapewniając źródło żywności. Ten sam cel możesz osiągnąć przytrzymując SHIFT podczas klikania na ikonie smażonego grzyba. Pasek pod ikoną pokazuje stopień zaawansowania produkcji lub procesu badawczego.

TWORZENIE PLACÓWEK PRODUKCYJNYCH I BUDYNKÓW

Wszystkie dostępne konstrukcje są wyświetlane jako ikony po wyborze ogniska. Kliknięcie na jednej z nich oznacza rozpoczęcie produkcji. Liczbę produkowanych obiektów modyfikujesz LPM (zwiększanie) i PPM (zmniejszanie). Jeśli ikona jest czerwona, dana konstrukcja jest chwilowo niemożliwa do wyprodukowania z powodu braku surówców.

Gdy konstrukcja jest już gotowa, pojawia się na ekranie w formie drewnianej skrzyni. Jak już pisaliśmy wcześniej (rozdział **Drewniana Skrzynia**), trzeba ją jeszcze zaznaczyć i ustalić miejsce, w którym jej zawartość ma być zmontowana. Nowe placówki produkcyjne pozwalają na produkcję nowych przedmiotów.

Możesz przyporządkować konkretnego Wigglesa do jednej placówki produkcyjnej. Oznacza to, że będzie on pracował głównie tam, o ile nie dasz mu innych rozkazów. Aby tak zrobić, wybierz karła i kliknij LPM na danej placówce, trzymając ALT.

Możesz kazać Wigglesowi przerwać pracę w placówce produkcyjnej wysyłając go gdzieś lub nakazując mu zbieranie grzybów.



Jeśli zatrzymasz produkcję, anulowaniu ulega całe zamówienie, tracisz takie zużyte do tej pory surowce. Surowce jeszcze nie zużyte, ale już dostarczone do placówki produkcyjnej wciąż mogą zostać wykorzystane. Inne złożone w niej zamówienia, nie ulegną zmanie, z wyjątkiem tego, które odwołałeś.

WYNALAZKI

Aby ułatwić sobie życie, twoje karły mogą wynaleźć całą gamę różnych nowych przedmiotów, budynków i ulepszeń. Niektóre z ikon w menu ogniska są oznaczone znakami zapytania.

Ikony te odpowiadają przedmiotom i obiektom, które można wynaleźć/zaprojektować – białe natychmiast, czerwone w dalszym toku gry. Żółta ikona oznacza, że karzeł posiadający odpowiednie doświadczenie ma obecnie czas wolny.

Aby zaprojektować jakiś budynek, kliknij raz na danej ikonie. Gdy tylko jakiś Wiggles będzie miał chwilę, nałoży swą „czapkę naukowca” i rozpocznie badania. Ich zakończenie zostanie obwieszczone w górnej części ekranu, a budowę będzie można rozpocząć za pomocą kliknięcia na odpowiedniej ikonie.

W grze występuje ponad 100 różnych wynalazków – w trakcie rozgrywki będziesz odkrywał płynące z nich korzyści. Dokładniejsze informacje o danym wynalazku uzyskasz klikając na wiadomości obwieszczającej zakończenie badań.

Doświadczenie i wiek

Wykonując pewne czynności (np. rąbiąc grzyby), karły nabierają doświadczenia w odpowiednich dziedzinach. Doświadczenie pozwala na szybszą pracę i nowe odkrycia, możesz także wyspecjalizować karła w którejś z dziedzin. Wiedza nie rośnie jednak w nieskończoność – jeśli poziom doświadczenia w jednej z dziedzin przekroczy pewien limit,

automatycznie zmniejszy się w pozostałych. Poziom doświadczenia karła widać w prawym, górnym rogu ekranu po jego wyborze.

Poniższa tabelka pokazuje, jakie czynności zwiększają doświadczenie w określonych dziedzinach:

POLA DOŚWIADCZENIA	**CZYNNOŚCI**
Drewno	Rąbanie grzybów, produkcja przedmiotów z drewna
Jedzenie	Gotowanie
Kamienie	Kopanie, produkcja przedmiotów z kamienia
Konstrukcja i transport	Stawianie budynków, przenoszenie surowców
Metale	Obróbka metali
Alchemia	Energia, zaawansowana technika, magia
Usługi	Praca w sektorze usług, np. jako barman
Sztuki walki (ogólnie)◊	
Kung-fu	Walka wręcz
Broń jednoręczna	Używanie mieczy, maczug, itp.
Broń dwuręczna	Używanie mieczy i toporów
Broń dystansowa	Używanie procy, łuku i strzał
Obrona	Używanie tarcz oraz unikanie lub blokowanie ciosów przeciwnika

◊ Sztuki walki: w tym polu ukaże się technika walki, w której dany karzeł jest najlepszy. Listę wszystkich technik z odpowiadającymi im liczbami punktów doświadczenia można obejrzeć, wciskając klawisz F3.

Karły żyją około 24 dni. Istnieją jednak pewne mikstury (takie jak Fontanna młodości), które pozwalają na cofnięcie karła do dzieciństwa, pozostawiając mu nabyte doświadczenie. Wiek karłów możesz sprawdzić, wybierając opcję Karły w Menu głównym.

Rozmnażanie

Wigglesy mogą się zakochiwać i rozmnażać, ale jedynie w czasie wolnym i to pod warunkiem, że będą w dobrym nastroju. Doświadczenie rodziców przechodzi na dzieci.

Zadania

W grze napotkasz liczne zadania, które można wykonać na wiele różnych sposobów. Dokładnie badaj otoczenie. W rozwiązywaniu wielu zagadek przydadzą się wynalazki i twoje doświadczenie jako gracza.

Twórcy gry

Producent Marc Möhring, **Kierownik produkcji** Klaus Starke, **Marketing i sieć** Martin Risius, Frank Bertram, Jan Bintakies, Tom Schröder,
Pomysł i projekt gry
Zarządzanie projektem Thomas Langhanki, Carolin Batke, Carsten Orthbandt, Ingo Neumann,
Programowanie 3D
Główny programista Carsten Orthbandt, Christoph Pech, Daniel Matzke
Programowanie rozgrywki
Główny programista Carsten Orthbandt, Andrej Treskow, Axel Hylla, David Salz
Grafika 3D
Główny rysownik Ingo Neumann, Hanno Hagedorn, Simon Murray, Steffen Unger, Thomas Wulff
Grafika 2D
Główny rysownik Thomas Langhanki, Julian Pies, Patrick Lehrmann
Animacje Bettina Gruenefeldt, Florian Busse, Thomas Langhanki
Sekwencje wewnątrz gry Daniel Boettger, Florian Busse, Jan Neugebauer, Jana Wolf, Marko Schrenker, Sascha Gundlach
Projektowanie poziomów
Główny projektant poziomów Steffen Priebus, Danijel Kostadinoski, Jan Neugebauer
Rysunki i ilustracje
Dyrektor artystyczny Thomas Langhanki, Guido Neukamm, Rainer Engel
Dźwięk i muzyka Tonbüro Berlin, Christian Riegel i Amazonas Onassis, Béla Brandes, Claudia Krüger, Jan Neugebauer, Lars Ginzel
Teksty
Derek Meister, Daniel Finger, Florian Busse, Sven Oswald
Głosy
Men in Text, Berlin Daniel Finger, Nico Nowarra, Sven Oswald, Florian Busse
Intro
Animagic GmbH, Bielefeld Dirk Schulz, Stefan Poier
Kontrola jakości i testy
Szefowie projektu Stefan Karau i René Aye, Andreas Puschkin Pursche, Andreas Heinrich, Björn Jüttner – blacksteve, Christian Hannemann – Conny Schmieder, Derek Meister– Dirk Fischer, Duddits – Florian W. von C., Frank Hentschel –Gordon Mende, Henning Otto –Jan L. aus L., Jirka Lichner –Joon gHazA Sames, Lukabab –Marc Klocker, Marc Oppermann – Marion Weisse, Marko Böhme – Melanie Brambusch, Mike Schuhmacher – Oliver Möhring, Ralf Weber – Ricardo Eberwein, Sascha rotfünf R. – Thomas Lüdeke, Thomas Mende –Tilo Böhme, Tom Polten – Zumpi
Kierownictwo
Kierownictwo Carolin Batke, Nadine Zdanowicz
Wsparcie producenckie Claudia Krueger, Nadine Zdanowicz
Podręcznik i menu pomocy Fachkomm, Isernhagen – Dörthe Otto, David Salz
Specjalne podziękowania dla Bernd Schwenk, Marion Schwenk, A.-K. Sabrowski
Infogrames GmbH – Michael Wetzel, Ralf Frefat
I całego zespołu Infogrames Niemcy
Wsparcie techniczne Logitech, Creative Labs, Matrox, ATI
Wsparcie Rodziny i znajomi, Games Academy, Internet Cafe na Sonntagstraße, IP Studios, Hannover, Laurianne Trimoulla, Powderworks, Hamburg, Tim Wiedschallo
www.brainsworld.de, www.wiggles-welt.de
Yagers Development, Berlin
Wsparcie fizyczne Almeda Frühstücksservice, Flying Kitchen, Lidl, Mädels von der, Physiotherapie in der Boxhagener,PubLicity na Jungstraße, Salto Pizzas,
www.diggles-kochstudio.de

Sponsorzy

Dziękujemy firmie Saitek za udostępnienie sprzętu na testy.



Polska wersja językowa

Kierownictwo projektu:
Marcin Iwiński,

Kierownictwo produkcji polskiej wersji językowej:
Paweł Składanowski,

Głosów użyczyli:
Dariusz Błażejewski
Jarosław Boberek
Jacek Kopczyński
Jan Kozaczuk
Edyta Łukaszewicz
Jacek Mikołajczyk
Joanna Orzeszkowska
Ewa Serwa
Robert Tondera

Marketing:
Michał Kiciński, Marcin Marzęcki

Tłumaczenie:
Kuba Żywko

Wsparcie techniczne:
Maciej Marzec

DTP:
Robert Dąbrowski,
Marcin Śliwka,

Organizacja produkcji:
Dorota Fortuna

PRAWA AUTORSKIE

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.
Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, wypożyczanie i inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy, chyba że wyrazi on na to pisemną zgodę.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

WARUNKI GWARANCJI

Gwarantuje się dostarczenie nabywcy dysku (dysków) zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszej gry oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi. Obowiązkiem nabywcy jest zapobieganie infekcji tego produktu wirusami komputerowymi w trakcie używania gry. W przypadku stwierdzenia w ciągu 90 dni od daty zakupu wad produkcyjnych zakupionych dysków, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę produktu na dyski prawidłowo funkcjonujące. Wadliwy dysk (dyski) prosimy przesłać pocztą wraz z opisem problemu bezpośrednio do wyłącznego dystrybutora gry w Polsce, firmy CD Projekt. Wadliwy dysk (dyski) zostaną wymienione na prawidłowo działające w ciągu 14 dni od daty otrzymania.

POMOC TECHNICZNA

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów, prosimy o e-mail na adres pomoc@ cdprojekt.com. Prosimy o opisanie problemu oraz koniecznie podanie konfiguracji komputera, a szczególnie: typu karty graficznej, typu karty muzycznej, typu procesora, wersji systemu operacyjnego.
Ponadto mogą Państwo przekazać ww. informacje telefonicznie, pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9^{00}-17^{00} oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna”. Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), a także sterowniki do niektorych kart graficznych znajdziesz na naszej stronie w Internecie: http://www.cdprojekt.com/

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.